

 03

Animando layer 3d a partir do objeto nulo

Transcrição

O objetivo desta aula é aprendermos a lidar com os objetos 3D no nosso projeto.

Dessa forma, o próximo passo será trabalharmos os elementos tridimensionais das demais cenas.

Animaremos os títulos dos produtos cujo valor é R\$0,99.

Com base em nossa referência, vemos que temos a chegada do "0", ambientação e evidenciamento do texto - que trabalharemos adiante -, e, por fim, temos a chegada dos produtos com o preço divulgado.

Estes elementos também entram em cena como se estivessem vindo de trás da câmera.

Precisamos lidar com isso de uma forma eficiente e produtiva.

Basicamente, teremos uma mesma animação para as cenas 3, 4 e 5.

Precisaremos desenvolver um método simples, para fazermos todas estas animações.

Como vimos, o After Effects permite que trabalhemos com objetos vinculados, o que simplifica o processo de animação.

Neste caso específico, precisaremos que o objeto a ser conectado também seja um elemento tridimensional.

Selecionaremos a terceira pré-composição, no caso, a batata frita.

Isolaremos a visualização das duas camadas de texto, ou seja, "sexta" e "batata frita", e passaremos a utilizar um objeto nulo.

Para criarmos este objeto, clicaremos em "Layer > New > Null Object" (ou o atalho "Ctrl/Command + Shift + Y").

Teremos um elemento criado que possibilitará conectarmos os elementos, e fazer todas as animações direcionadas para este objeto.

A vantagem de trabalhar com este objeto é que, por ser nulo, ele não será renderizado no momento da saída.

Podemos trabalhar ele como quisermos, em nossa interface.

O posicionaremos sobre os dois textos, da seguinte forma:



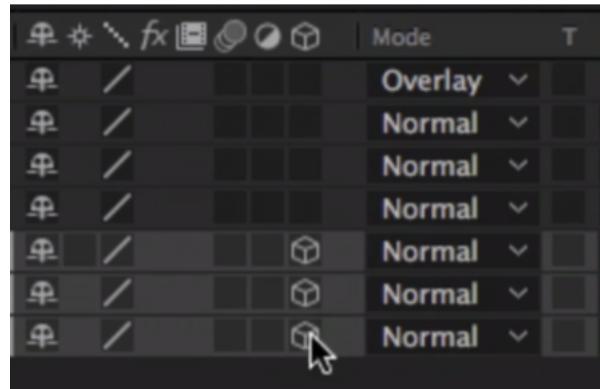
O *anchor point* deverá ser centralizado no objeto, isso será importante, principalmente, quando trabalharmos com as demais composições.

Uma vez criado, faremos com que ele se conecte aos objetos "Batata Frita" e "Sexta".

Daremos o nome de "Controlador_Titulo" a esta nova camada. Com os dois texto selecionados, utilizaremos a ferramenta "Parent" para conectá-los.



Faremos com que todos os objetos se comportem como uma camada 3D, selecionando as caixas referentes ao ícone de cubo, da seguinte forma:



Sendo que, somente o controlador será animado.

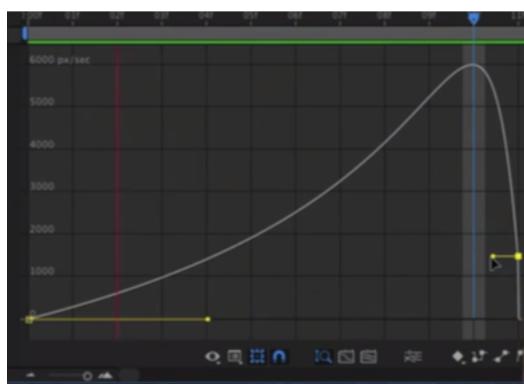
Com ele selecionado, utilizaremos o atalho "P", exibindo sua propriedade "Position".

O movimento terá a duração de, aproximadamente, 11 frames.

Na posição final, criaremos um keyframe, clicando no ícone de cronômetro.

Com a agulha no ponto inicial do vídeo, trabalharemos a posição para que o objeto cresça ao ponto de desaparecer da tela, dando a ilusão de que surge de trás da câmera.

Assim como na camada "0", manipularemos o gráfico de velocidade para simular um impacto na chegada destas informações.



Além disso, habilitaremos o *motion blur*, para uma sensação de velocidade.

O *motion blur* pode ser habilitado selecionando as caixas com o ícone de círculos sobrepostos.

Faremos com que a cena 3 aconteça bem próximo ao fim da cena 2.

A partir de agora, faremos somente a repetição deste mecanismo. Como já animamos a cena 3, utilizaremos o objeto nulo, que contem todas as informações de movimento, e reaplicaremos às demais pré-composições.

Copiaremos a camada do objeto nulo, selecionaremos a cena 4, e colaremos no início.

Como o objeto nulo estava isolado quando o copiamos, ao colarmos, ele estará da mesma forma.

Já que o objeto nulo já está animado, precisamos prestar atenção ao momento em que será feita a vinculação.

Se vincularmos deste o início da animação, o controlador ficará fora de cena e todo o texto será jogado ao fundo, o que não é o resultado desejado.

Para que isso não aconteça, aplicaremos a função 3D aos textos (selecionando as caixas com o ícone de cubo) e, ao final da animação, vincularemos os textos ao controlador, utilizando a função "Parent".

Repetiremos o processo para a cena 5.

Com isso, aprendemos a aplicação da *layer 3D*. Muitas das animações feitas no After Effects utilizarão estes mesmos princípios.

No próximo capítulo, faremos os últimos refinamentos e a renderização de nosso projeto.